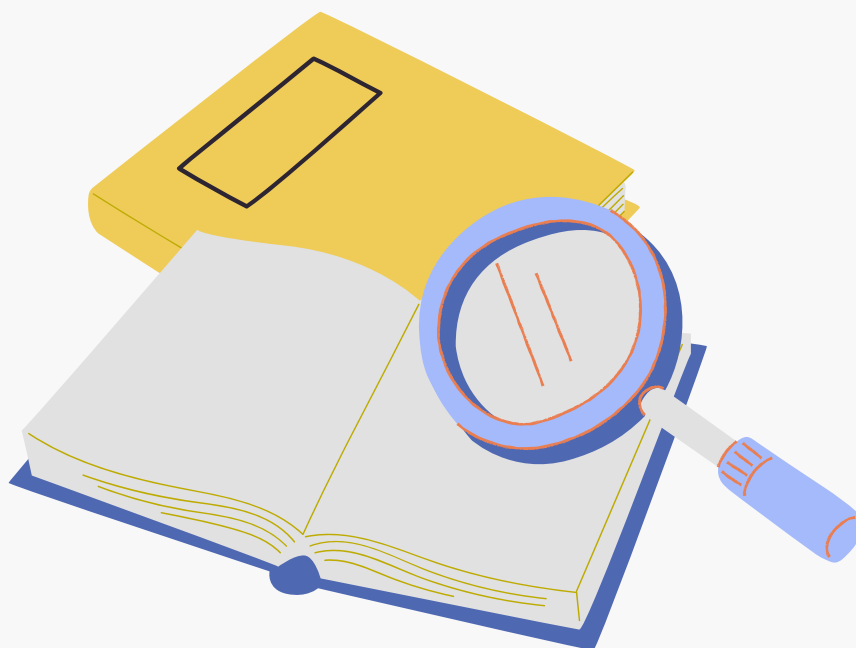


# ІГРИ НА ЛІДЕРСТВО ТА М'ЯКІ НАВИЧКИ ДЛЯ СТУДЕНТІВ



Co-funded by  
the European Union



## ВСТУП

Ця колекція ігор призначена для вчителів учнів віком 11-16 років для розвитку їхніх лідерських і міжособистісних навичок, зокрема розуміння цінностей ЄС і розвитку обізнаності студентів.

Ігри включають метакогнітивну діяльність і навчальні завдання, спрямовані на покращення вирішення проблем і сприяння самооцінці та рефлексії, і все це розроблено в ігровому форматі, щоб мотивувати дітей приєднуватися та брати участь.

Кожна гра спрямована на розвиток однієї або кількох компетенцій студентів. Деякі ігри створені для офлайн-режиму, тоді як інші можна використовувати як онлайн, так і офлайн.

Проект YoungLEAD визнає важливість розвитку лідерських навичок і, отже, спрямований на підтримку вчителів 11-16-річних учнів, особливо з неблагополучних та мігрантських сімей.

ЄС — це союз держав-членів, які поділяють такі спільні цінності, як демократія, права людини та верховенство права.

Таким чином, лідерські навички, що відповідають цінностям ЄС, також є тими, які розвивають і захищають ці принципи та включені в ігри.



Спілкування



Вирішення  
конфлікту



Прийняття  
рішень



Управління  
емоціями / Емпатія



Стійкість



Самооцінка /  
Впевненість у  
собі



Командна  
робота



Co-funded by  
the European Union

Навігація через конфлікт



Вирішення  
конфлікту



Спілкування

Емоції в команді



Управління  
емоціями / Емпатія



Прийняття  
рішень

Завдання на будівництво  
вежі



Командна  
робота



Спілкування

Стійка подорож



Стійкість



Спілкування

Лист про самоствердження



Самооцінка /  
Впевненість у  
собі



Стійкість

Людський ланцюг



Командна  
робота



Стійкість

Віртуальна головоломка



Командна  
робота



Прийняття  
рішень



Спілкування

Оркестр історій



Командна  
робота



Спілкування

Слідуйте за Лідером



Спілкування



Прийняття  
рішень

Придворний блазень



Самооцінка /  
Впевненість у  
собі



Стійкість

Мінне поле



Прийняття  
рішень



Спілкування

Що б я зробив?



Вирішення  
конфлікту



Управління  
емоціями / Емпатія

Вставай з дивана!



Вирішення  
конфлікту



Управління  
емоціями / Емпатія

Безлюдний острів



Прийняття  
рішень



Командна  
робота

Кооперативний  
малюнок



Командна  
робота



Спілкування

Лінія думки



Прийняття рішень



Вирішення конфлікту

Торт цінностей



Прийняття рішень



Спілкування

Рукоштовання з емоціями



Самооцінка / Впевненість у собі



Управління емоціями / Емпатія

Саморозмова



Самооцінка / Впевненість у собі



Стійкість

Молекули



Самооцінка / Впевненість у собі



Стійкість

Маріонетка



Самооцінка / Впевненість у собі



Стійкість

Зірка емпатії



Самооцінка / Впевненість у собі



Командна робота



Прийняття рішень

Класне дерево



Самооцінка / Впевненість у собі



Управління емоціями / Емпатія

Вирішення  
конфлікту

Спілкування

## Назва гри

### Навігація через конфлікт

Студенти матимуть можливість визначити різні типи конфліктів і дослідити різні стратегії їх вирішення.

Рекомендований вік для цієї гри:

11+

Тривалість:

35 хв



Кількість студентів:

10 +

Використання гри:

 У класі



## Інструкції:

Дайте кожній групі набір карток із різними конфліктними ситуаціями, поширеними у повсякденному житті підлітків, такими як суперечки з друзями, розбіжності вдома чи непорозуміння в школі.

Поясніть студентам, що кожна група має вибрати одну картку та обговорити, як вони могли б вирішити конфлікт, представлений у мирний і конструктивний спосіб.

Після того, як групи обговорять і дійдуть рішення, попросіть кожну групу представити свою конфліктну ситуацію та запропоновану стратегію вирішення.

Після того як усі групи представлять свої ситуації, сприяйте обговоренню в класі різних запропонованих стратегій вирішення конфлікту.



## Матеріали:

Картки з написаними на них конфліктними ситуаціями.  
Папір і олівці.



## Поради до гри:

- Слухайте активно: звертайте увагу на те, що говорить співрозмовник.
- Висловлюйте свої почуття наполегливо.
- Шукайте рішення: замість того, щоб зосереджуватися на проблемі, сфокусуйтеся на пошуку рішень.



## Рефлексивні питання для учнів:

- Які конфліктні ситуації вам здалися найважчими для вирішення і чому?
- Які стратегії розв'язання конфлікту вам здалися найбільш ефективними під час гри?



Управління  
емоціями / Емпатія



Прийняття  
рішень

## Назва гри

### Емоції в команді

Студенти навчаються розпізнавати різні емоції та керувати ними.

Рекомендований вік для цієї гри:

11+

Тривалість:

20-45 хв



Кількість студентів:

6+

Використання гри:

✓ У класі



## Інструкції:

Кожна команда отримає список ситуацій або сценаріїв.

Команди повинні обговорити та вирішити, яка емоція найкраще стосується кожної ситуації, і записати їх на папері.

Потім вони повинні обговорити, як би ефективно впоралися з цією емоцією в цій конкретній ситуації, і записати стратегії чи рішення.

Командам буде надано певний час для виконання вправи.

Після закінчення відведеного часу кожна команда поділиться своїми відповідями та разом обговорить різні точки зору та стратегії.



### Матеріали:

Папір і олівці для кожної команди. Перелік ситуацій або сценаріїв, які викликають різноманітні емоції.



### Поради до гри:

- Заохочуйте студентів прислухатися до ідей усіх членів команди та працювати разом над пошуком рішень.
- Наведіть приклади справжніх сценаріїв, що включають різні емоції, і опишіть, як люди ефективно керували такими ситуаціями.



### Рефлексивні питання для учнів:

- Які емоції ви вважали найбільшим викликом?
- Які стратегії чи рішення ви вважали найбільш корисними в управлінні різними емоціями?
- Що ви дізналися про себе та про прийняття рішень під час виконання вправи?

Командна  
робота

Спілкування

## Назва гри

### Завдання на будівництво вежі

Студенти навчаються працювати як частина команди через спілкування та активну участь.

Рекомендований вік для цієї гри:

11+

Тривалість:

45 хв



Кількість студентів:

10-20

Використання гри:



У класі



## Інструкції:

Розділіть учнів на команди по 4-5 осіб.

Надайте кожній команді матеріали для будівництва вежі. Матеріали можуть включати сирі спагетті, зефір, дерев'яні палички, стрічки, гумки, газети тощо.

Поясніть, що мета завдання полягає в тому, щоб побудувати найвищу та найстабільнішу вежу, використовуючи лише надані матеріали. Вежа повинна самостійно вистояти принаймні 10 секунд, не впавши.

Після відведеного часу нехай кожна команда представить свою вежу решті класу. Попросіть їх пояснити процес будівництва, проблеми, з якими вони стикалися, і стратегії, які вони використовували для їх подолання.

Нарешті, виміряйте висоту кожної вежі та подивіться, якій команді вдалося побудувати найвищу та найстійкішу вежу.



### Матеріали:

Сирі спагетті, зефір  
дерев'яні палички,  
клейка стрічка,  
гумки, газети чи  
інші подібні  
матеріали



### Поради до гри:

- Під час заняття заохочуйте команди спілкуватися одна з одною, ділитися ідеями, розподіляти ролі та працювати разом, щоб побудувати вежу.
- Обов'язково надайте однакову кількість матеріалів кожній команді.



### Рефлексивні питання для учнів:

- Як ви почувалися, працюючи в команді під час змагання з будівництва вежі?
- Які ролі ви виконували у своїх командах і як ви сприяли успіху команди?
- Які стратегії ви вважаєте найбільш ефективними для спілкування та співпраці під час будівництва вежі?



Стійкість



Спілкування

## Назва гри

### Стійка подорож

Студенти вивчатимуть і зміцнюватимуть свою стійкість перед лицем викликів.

Рекомендований вік для цієї гри:

11+

Тривалість:

20-45 хв



Кількість студентів:

10-20

Використання гри:

✓ У класі



## Інструкції:

Надайте кожній групі низку складних сценаріїв або проблем, з якими вони можуть зіткнутися у повсякденному житті, наприклад, академічні невдачі, міжособистісні конфлікти або несподівані зміни в їхніх планах.

Встановіть часовий ліміт і попросіть кожен групу вибрати один із сценаріїв і розробити стратегію, щоб подолати його стійким способом. Заохочуйте їх мислити творчо та розглядати різні підходи до вирішення проблеми.

Групи повинні обговорити в команді та дійти консенсусу щодо найкращого способу впоратися з призначеним сценарієм, враховуючи стійкість як ключовий фактор.

Через певний проміжок часу зберіть усі групи разом і попросіть кожен групу представити свій сценарій і розроблену ними стратегію стійкості.



### Матеріали:

Картки з написаними на них складними сценаріями. Папір і олівці.



### Поради до гри:

- Організуйте обговорення в класі різних представлених стратегій стійкості.
- Заохочуйте студентів поміркувати про важливість стійкості у повсякденному житті та поділитися особистим досвідом, пов'язаним зі здатністю долати перешкоди.



### Рефлексивні питання для учнів:

- Які стратегії стійкості ви вважали найбільш корисними під час діяльності?
- Що ви відчували, коли стикалися з різними сценаріями та розробляли стійкі рішення?
- Що ви дізналися про себе та свою здатність долати виклики?

Самооцінка /  
Впевненість у собі

## Назва гри

### Лист про самоствердження

Учні підвищують самооцінку, зміцнюють впевненість у собі та виховують позитивне ставлення до життя.

Рекомендований вік для цієї гри:

11+

Тривалість:

20-45 хв



Кількість студентів:

10-20

Використання гри:

 У класі/  
 Онлайн


## Інструкції:

Поміркуйте над своїми сильними сторонами та досягненнями: перш ніж почати, учні повинні приділити деякий час, щоб подумати про свої минулі досягнення, особисті сильні сторони та ситуації, у яких вони пишалися собою.

Студенти напишуть листа, починаючи з доброго привітання, а потім напишуть про себе позитивно. Вони визнають свої досягнення, сильні сторони та якості, які роблять їх унікальними.

Крім роздумів про минуле, важливо дивитися в майбутнє. Вони опишуть у своєму листі цілі, яких вони хотіли б досягти, і як вони собі уявляють їх досягнення.

Завершіть лист словами підбадьорення та мотивації. Нагадайте собі, що ви здатні протистояти будь-яким викликам, які чекають попереду.



### Матеріали:

Папір і олівці.  
Комп'ютер у випадку виконання діяльності онлайн.



### Поради до гри:

- Після того, як студенти закінчать писати свій лист, вони віднайдуть час, щоб читати його регулярно. Вони можуть зберігати його в легкодоступному місці.
- Після того, як кожен поділиться своїм листом, заохочуйте решту групи висловити позитивний і підтримуючий відгук.



### Рефлексивні питання для учнів:

- Які якостями чи досягненнями ви пишаєтеся?
- Які якості чи досягнення вам найважче розпізнати в собі?
- Як, на вашу думку, ця діяльність може вплинути на вашу самооцінку та впевненість у собі в майбутньому?

Командна  
робота

Стійкість

## Назва гри

### Людський ланцюг

Це ефективна гра для сприяння командній роботі, розвитку впевненості та стійкості учнів.

Рекомендований вік для цієї гри:

11+

Тривалість:


20-45 хв



Кількість студентів:

10+

Використання гри:

 У класі


## Інструкції:

Розділіть учнів на команди по 6-10 осіб. Утворіть коло з кожною командою та попросіть їх встати так, щоб вони були відносно близько один до одного.

Поясніть, що мета гри — передати предмет з одного кінця кола в інший, не впускаючи його на землю, використовуючи лише руки.

Один учасник починає, тримаючи предмет в одній руці. Цей учасник повинен передати предмет своєму сусідові праворуч (або ліворуч), не впускаючи його.

Предмет продовжує передаватись від людини до людини навколо кола, поки він не досягне протилежного кінця.

Якщо об'єкт у будь-який момент падає на землю, команда повинна почати все спочатку.

Після того, як команда успішно передала об'єкт з одного кінця в інший, вони можуть спробувати передати його в протилежному напрямку або збільшити швидкість гри.



### Матеріали:

Легкий предмет, який легко переносити (наприклад, м'яч, повітряна кулька, порожня пляшка тощо).



### Поради до гри:

- Заохочує учнів працювати разом, зберігаючи рівномірний темп і звертаючи увагу на дії один одного.
- Виховувати в учасників терпіння та наполегливість.
- Нагадайте учасникам підтримувати один одного та підбадьоруйте під час гри.



### Рефлексивні питання для учнів:

- Як ви почувалися, працюючи в команді, під час гри?
- Які стратегії ви використовували, щоб об'єкт ефективно рухався?
- Що ви дізналися про важливість координації та співпраці в командній роботі?

Командна  
роботаПрийняття  
рішень

Спілкування

## Назва гри

### Віртуальна головоломка

У цій грі учні працюватимуть у командах, щоб вирішити онлайн-головоломку за заданий час.

Рекомендований вік для цієї гри:

11+

Тривалість:

20-45 хв



Кількість студентів:

10+

Використання гри:

✓ У класі/  
Онлайн



## Інструкції:

Розділіть учнів на невеликі команди (3-5 чоловік у команді). Поділіться з кожною командою посиланням на онлайн-головоломку, яку ви вибрали.

Встановіть ліміт часу для завершення головоломки (наприклад, 20-30 хвилин). Поясніть, що кожна команда повинна працювати разом, щоб скласти головоломку за відведений час.

Запустіть таймер і дозвольте командам почати роботу над головоломкою.

Під час гри команди можуть спілкуватися за допомогою відеоконференцій або платформи онлайн-повідомлень, щоб обговорювати стратегії та координувати свої зусилля.

Коли відведений час мине, призупиніть гру та спостерігайте за прогресом кожної команди.

Привітайте команди з їхніми зусиллями та перегляньте складені головоломки разом.



### Матеріали:

Пристрої з доступом до Інтернету для всіх учасників.

Онлайн-головоломка (декілька з них можна знайти безкоштовно в Інтернеті, як-от Jigsaw Planet, Jigsaw Explorer тощо).



### Поради до гри:

- Заохочуйте співпрацю та спілкування між членами команди протягом усієї гри.
- Заохочуйте учнів розділити головоломку на частини та призначити конкретні завдання кожному члену команди.
- Нагадайте їм працювати разом і підтримувати одне одного.



### Рефлексивні питання для учнів:

- Як це було працювати в команді, щоб вирішити віртуальну головоломку?
- Які стратегії ви використовували для організації та розподілу роботи між членами команди?
- Які ролі виконував кожен із вас під час гри?
- З якими викликами ви зіткнулися і як ви їх долали як команда?

Командна  
робота

Спілкування

## Назва гри

### Оркестр історій

Учні вчаться співпрацювати під час створення спільного малюнка

Рекомендований вік для цієї гри:

11+

Тривалість:

25-40 хв



Кількість студентів:

6+

Використання гри:



У класі



## Інструкції:

Виберіть провідника, який стане перед групою. Диригент уявляє, що диригує оркестром, що складається з інших студентів. Замість гри на інструментах оркестранти створять оригінальну історію. Вчитель або фасилітатор може запропонувати вступну репліку на відповідну тему.

Оркестр поступово придумує історію, диригент показує на різних людей у будь-якому порядку, одного за іншим. Диригент вирішує, як довго кожна особа розповідатиме історію, перш ніж перейти до когось нового. Групі слід намагатися підтримувати плавність розповіді – заохочуйте їх постійно додавати та розвивати те, що було раніше.

Коли розповідь досягає задовільного завершення, провідник може завершити розповідь, а інший учень може зайняти чергу.



## Матеріали:

Жодного.



## Поради до гри:

- Диригент може вирішити продовжити, перш ніж учасник оркестру закінчить речення.
- Заздалегідь підготуйте початкові рядки, щоб відобразити відповідну тему.



## Рефлексивні питання для учнів:

- Вам більше подобається бути диригентом чи оркестрантом?
- Що було найскладнішим у обох ролях?
- Як ви себе почували, відповідаючи за групу?
- Що ви дізналися про лідерство?



Прийняття  
рішень



Спілкування

## Назва гри

### Слідуйте за Лідером

Студенти використовують спостережливість, щоб визначити таємного лідера групи послідовників

Рекомендований вік для цієї гри:

11-13

Тривалість:

25 хв



Кількість студентів:

7+

Використання гри:



У класі



## Інструкції:

З групи учнів оберіть одного інспектором. Робота інспектора полягатиме в тому, щоб спробувати ідентифікувати таємного Лідера серед решти групи.

Після того, як інспектора було обрано та він залишив кімнату, фасилітатор обирає одного учня, який буде Лідером. Усі інші студенти тепер є послідовниками, і вони повинні копіювати все, що робить Лідер. Це може бути позікання, почісування голови, наспівування, стрибання тощо. Викличте Інспектора, щоб він повернувся до кімнати, де вони повинні спробувати ідентифікувати Лідера.

Коли лідера визначено, він стає інспектором і повинен залишити кімнату. Гру можна повторювати скільки завгодно разів.



## Матеріали:

Жодного



## Поради до гри:

- Якщо немає місця для руху, можна грати в колі.
- Зробіть завдання більш складним, заохочуючи Послідовників дивитися один на одного, а також на Лідера.



## Рефлексивні питання для учнів:

- Як ми можемо використовувати позу, вираз обличчя, жести для спілкування?
- Що ви дізналися про невербальне спілкування?
- Як ви почувались будучи лідером чи інспектором?

Самооцінка /  
Впевненість у собі

Стійкість

## Назва гри

### Придворний блазень

Один учень намагається відволікти своїх однокласників, які повинні залишатися серйозними та тихими

Рекомендований вік для цієї гри:

11+

Тривалість:

25 хв



Кількість студентів:

6+

Використання гри:



У класі



## Інструкції:

Виберіть одного учня, який стане придворним блазнем. Вони можуть бути волонтерами або фасилітатор може вибрати, залежно від групи. Попросіть студентів подумати про ситуацію, в якій люди зазвичай серйозні й тихі, наприклад, у класі, на військових навчаннях чи в музеї.

Тепер учні уявляють себе в цій ситуації і починають діяти, рухатися, взаємодіяти один з одним так, ніби вони насправді там. Через мить або дві увійде Придворний Блазень і спробує зробити все можливе, щоб розсмішити інших. Будь-який гравець, який сміється, має залишити гру. Гра триватиме, поки не залишиться один гравець.

Гру можна повторити з іншою ситуацією та іншим Блазнем.



### Матеріали:

Жодного



### Поради до гри:

- Заздалегідь підготуйте кілька ситуацій.
- Виберіть впевненого учня для першого Шута.



### Рефлексивні питання для учнів:

- Згадайте час, коли вам довелося «йти проти натовпу». Що відчували?
- Що ви дізналися про роботу з підривними агентами?
- Чому певна поведінка заохочується в одних соціальних ситуаціях, але в інших - ні?

Прийняття  
рішень

Спілкування

## Назва гри

### Мінне поле

Студенти проводять один одного через «мінне поле», використовуючи навички спілкування

Рекомендований вік для цієї гри:

11+

Тривалість:

25 хв



Кількість студентів:

6+

Використання гри:



У класі



## Інструкції:

У широкій порожній кімнаті розкидайте предмети на підлозі, щоб створити смугу перешкод. Тепер це «мінне поле», а об'єкти — «міни». Виберіть початок і кінець на обох кінцях мінного поля. Учні повинні переходити без мін.

Розділіть групу на пари та дайте кожній парі зав'язати очі. Один учень у кожній парі буде із зав'язаними очима, і він повинен покласти на свого партнера, який усно проведе його через мінне поле з протилежного боку кімнати. Партнери-керівники не можуть вийти на мінне поле, щоб допомогти.

Коли партнеру із зав'язаними очима вдається перейти мінне поле, вони міняються місцями. Якщо партнер із зав'язаними очима ступає на міну, він/вона повертається до початкової точки.



### Матеріали:

- Пов'язки на очі
- Об'єкти, які будуть перешкодами



### Поради до гри:

- Використовуйте плоскі або стійкі предмети, щоб уникнути спотикання.
- Гру можна перетворити на змагання – виграє перша пара, яка закінчить, або можна грати в групах, а не парами, якщо у грі бере учвсть велика кількість гравців.



### Рефлексивні питання для учнів:

- Як ви почувалися будучи залежними від іншого?
- Що ви дізналися про надання чітких інструкцій?



Вирішення  
конфлікту



Управління  
емоціями / Емпатія

## Назва гри

### Що б я зробив?

Учні імпровізують закінчення сцени, де двоє героїв конфліктують

Рекомендований вік для цієї гри:

14-16

Тривалість:

30 хв



Кількість студентів:

4+

Використання гри:

✓ У класі/  
Онлайн



## Інструкції:

Учні дивляться сцени, в яких два або більше героїв конфліктують між собою. Кліпи можуть бути зі шкільної програми за бажанням або з відповідних телешоу, фільмів чи записів виступів.

Фасилітатор показує групі відеоролик, але зупиняється до того, як відбудеться вирішення. У групах або парах учні обговорюють, як, на їхню думку, герої можуть справедливо вирішити їхні проблеми. Учні витрачають 15-20 хвилин на написання сценарію кінця сцени, як вони собі уявляють, а потім виконують або читають її для однолітків.



## Матеріали:

- Відеокліпи персонажів у конфлікті



## Поради до гри:

- Заохочуйте учнів уявляти позитивні шляхи вирішення ситуації, зображеної в сценах.
- У цю гру можна грати в режимі онлайн за допомогою функції кімнат для сеансів на платформах відеодзвінків.



## Рефлексивні питання для учнів:

- Яке обґрунтування вашого кінця сценарію?
- Як ви думаєте, наскільки важко було б виконати ці дії у вашому житті?
- Чи не погоджувалися ви з членами вашої команди щодо того, що робити?

Вирішення  
конфліктуУправління  
емоціями / Емпатія

## Назва гри

### Вставай з дивана!

Учні мотивують один одного виконувати складні завдання

Рекомендований вік для цієї гри:

11-13

Тривалість:

30 хв



Кількість студентів:

4+

Використання гри:

 У класі



## Інструкції:

Учні обмірковують список завдань, які є нудними або важкими. Це може бути прибирання в їхній спальні або підготовка до іспитів, але можуть бути креативними або дивними, наприклад, написання тисячосторінкового есе або проведення ночі на кладовищі. Потім студенти обдумують список факторів, які мотивують людей. Прикладами можуть бути сім'я, безпека, їжа, успіх або гроші.

Після мозкового штурму одного учня обирають лідером команди. Лідер команди стоїть перед рештою групи, яка сидить на «дивані». Лідеру групи призначається завдання зі списку, яке він повинен переконати членів групи «встати з дивана» і виконати, використовуючи різні мотиваційні фактори.

Лідер має 2-3 хвилини, щоб переконати хоча б одного члена своєї команди виконати завдання, після чого призначається новий лідер.



## Матеріали:

- Стільці
- Фліпчарт або дошка та ручка

## Поради до гри:



- Підготуйте запасний список завдань і мотиваційних факторів.
- Лідери можуть експериментувати, переконуючи окремих осіб по одному або всю групу.
- Члени команди повинні бути відкритими для переконань – не будьте впертими заради «перемоги»!



## Рефлексивні питання для учнів:

- Чи мотивують людей різні фактори?
- Чи знання мотивації окремої людини допомагає лідерам надихати їх?
- Як надихнути команду на виконання спільного завдання?

Командна  
роботаПрийняття  
рішень

## Назва гри

### Безлюдний острів

Учні працюють разом, щоб вирішити, які предмети принести на безлюдний острів

Рекомендований вік для цієї гри:

11+

Тривалість:


30-40 хв



Кількість студентів:

8+

Використання гри:

 У класі/  
Онлайн


## Інструкції:

Студенти окремо обмірковують п'ять предметів, які вони привезуть на безлюдний острів. Дайте кожному студенту п'ять аркушів паперу та попросіть їх написати або намалювати предмет на кожному аркуші. Приблизно через п'ять хвилин попросіть студентів покласти свої аркуші паперу на підлогу або дошку. Видаліть дублікати. Якщо грати онлайн, учні можуть використовувати інтерактивну дошку.

У групах студенти повинні вибрати лише три, щоб взяти з собою. Учні можуть приносити однакові предмети. Наприклад, вони можуть взяти з собою дві каструлі або два ножі, але можуть принести лише один інший предмет.

Дайте 10-15 хвилин на прийняття рішення, перш ніж зібрати всіх студентів разом. Потім кожна група покаже, які предмети вона вибрала і чому.



### Матеріали:

- Папір і маркери
- Дошка (додатково)
- Цифрова дошка



### Поради до гри:

- Запропонуйте стратегії прийняття рішень, такі як рейтинг, система вето тощо.
- Заохочуйте студентів однаково оцінювати пріоритети один одного.
- Заохочуйте студентів відстоювати себе та свій вибір.



### Рефлексивні питання для учнів:

- Які стратегії прийняття рішень ви використовували?
- Який був досвід компромісу?
- Чи з'явився лідер групи? Як це сталося?
- Як ви думаєте, вижили б краще як окрема особа чи як команда?

Командна  
робота

Спілкування

## Назва гри

### Кооперативний малюнок

Учні вчаться співпрацювати під час створення спільного малюнка

Рекомендований вік для цієї гри:

11+

Тривалість:

15 хв



Кількість студентів:

2+

Використання гри:



У класі



## Інструкції:

Учні діляться на пари, в яких разом мають один аркуш паперу та один олівець. Їм потрібно одночасно тримати олівець і малювати зображення. Тему малюнка обирає вчитель і вона однакова для всіх груп.

У цю гру можна грати як в тишу, де студенти повинні отримати невербальні підказки один від одного, або студентам дозволяється говорити та ділитися своїми ідеями щодо прогресу.

Після закінчення встановленого часу вчителі повинні поміняти пари. Вибір теми важливий. Завдання також може полягати в тому, щоб спробувати скопіювати певний твір мистецтва або спробувати абстрактну картину, а потім описати емоції чи наміри, приховані в картині.

Інший варіант гри полягає в тому, що група з 3-4 учнів використовує один і той же аркуш паперу, але кожен має свій олівець і їхні малюнки не можуть перекриватися. Вони повинні поважати тему та відобразити свої результати після закінчення часу.



## Матеріали:

Аркуші паперу,  
олівці або  
акварельні фарби



## Поради до гри:

- Вибирайте теми з розумом.
- Студенти можуть скопіювати шаблон або разом вирішити лабіринт чи створити абстрактну картину...



## Рефлексивні питання для учнів:

- Що було найскладнішим у виконанні завдання?
- Яка частина процесу вимагала найбільш інтенсивного спілкування?
- Чи є для вас у цій грі щось, що можна навчитися?



Прийняття  
рішень



Вирішення  
конфлікту

## Назва гри

### Лінія думки

Учні висловлюють свою думку, займаючи позицію на лінії

Рекомендований вік для цієї гри:

11+

Тривалість:

20-45 хв



Кількість студентів:

6+

Використання гри:



У класі



## Інструкції:

У класі проводиться лінія з чітким центром. Лінія символізує позицію згоди/ незгоди студента, де середина означає, що я не маю твердої думки щодо цієї теми, а кінці лінії означають «Я повністю згоден» і «Я категорично не згоден». Учитель є модератором дискусії. Він/вона висуває чіткі твердження перед класом, а учні займають позицію в черзі на основі власної думки щодо твердження. Гру слід розпочинати з простого твердження, наприклад «собаки корисніші за котів», і складність тверджень має зростати до кінця гри. Приклад більш складного твердження: «Повинні бути обов'язкові квоти для жінок у політиці». Після того як студенти займуть свою позицію, вони можуть висловитися, пояснити свою позицію та переконати інших учасників підійти до них ближче. Роль вчителя полягає в тому, щоб співорганізувати дискусію, також вчитель може узагальнити деякі факти в кінці дискусії.



### Матеріали:

Ніяких спеціальних матеріалів не потрібно. Може бути корисною мотузка.



### Поради до гри:

- Намагайтеся ретельно готувати висловлювання перед уроками, грамотно вибирайте теми
- Твердження мають відповідати віковій групі класу.



### Рефлексивні питання для учнів:

- Що змусило вас змінити свою думку?
- Що робить аргумент хорошим?



Прийняття  
рішень



Спілкування

## Назва гри

### Торт цінностей

Учні вказують частини (складові) різних цінностей, таких як дружба

Рекомендований вік для цієї гри:

9+

Тривалість:

20-45 хв



Кількість студентів:

4+

Використання гри:



У класі



## Інструкції:

Спочатку вчитель просить учнів назвати інгредієнти якогось простого рецепту, наприклад млинців чи пряників.

Потім переводимо питання в абстрактні значення і замість млинців шукаємо інгредієнти «успішної футбольної команди», «щасливого шкільного класу», «батьківства», «дружби», «європейського громадянства» тощо.

Чим старші учні, тим більш абстрактними і складними можуть бути «рецепти». Учні можуть працювати в групах по 4 особи, а потім порівнювати свої рецепти.



### Матеріали:

Великі аркуші паперу (A3) для тортів, приладдя для малювання



### Поради до гри:

- Готуйте досить різноманітні «торти» - теми, починаючи від простих до більш складних.



### Рефлексивні питання для учнів:

- які цінності для вас найважливіші?
- з якими цінностями ви погодилися?
- з якими цінностями ви не згодні?

Самооцінка /  
Впевненість у собіУправління  
емоціями / Емпатія

## Назва гри

### Рукоштовання з емоціями

Студенти тиснуть руки і намагаються передати емоції лише через рукоштовання.

Рекомендований вік для цієї гри:

9+

Тривалість:

20-45 хв



Кількість студентів:

4+

Використання гри:

✓ У класі



## Інструкції:

Вчителю потрібні картки з назвами емоцій. Приклади емоцій написані нижче. Учні стають у 2 ряди обличчям один до одного. Один ряд — це одержувачі рукоштовань, а інший ряд — ті, хто рукоштовкає (дарувальники). Тільки ті, хто дарує, знають, що таке обрана емоція, і намагаються передати її через невербальне спілкування та внутрішні відчуття.

Після рукоштовання всі приймаючі намагаються пояснити, що вони відчули і яку емоцію приховало рукоштовання. Після цього роздуму вчителі обирають іншу емоцію, а сторони міняються ролями.

Для молодших студентів додатковий контекст можна пояснити, наприклад, ситуацією, в якій відбувається це рукоштовання.

Приклади емоцій: здивування, занепокоєння, захоплення, любов, розчарування, злість, сором'язливість, гордість, нервозність, нудьга, наляканість, приниження, розсіяність, розгубленість.



### Матеріали:

Ніяких спеціальних матеріалів не потрібно.



### Поради до гри:

- Деякі ситуації можуть бути емоційно навантаженими, вчителям завжди потрібно бути обережним, коли вони працюють з емоціями



### Рефлексивні питання для учнів:

- Як вам вдалося вгадати емоції без слів?
- Як ви почувалися в ролі того, хто дає/отримує?

Самооцінка /  
Впевненість у собі

Стійкість

## Назва гри

### Саморозмова

Учні дізнаються про саморозмову та переживають ситуації, що супроводжуються саморозмовою.

Рекомендований вік для цієї гри:

9+

Тривалість:

20-45 хв



Кількість студентів:

2+

Використання гри:



У класі



## Інструкції:

Учитель описує, що таке саморозмова, і що вона поділяється на позитивну, негативну та описову. Потім учні придумують приклади різних самостійних розмов у базових ситуаціях, таких як: 1. Учень збирається виконувати складний тест. 2. Учень збирається увійти в новий клас, де він/вона знає лише одну людину.

Після наведення кількох прикладів учитель підсумовує, скільки було позитивних прикладів саморозмови, а скільки негативних, і намагається виявити наслідки позитивної та негативної саморозмови.

Нарешті, студенти діляться на групи з 3 осіб, де 2 з них розігрують позитивну та негативну саморозмову, а актор посередині намагається слідувати їхнім пропозиціям.

Ситуація для такої гри може бути:

1. Студент взяв участь у кросі, він/вона наполегливо тренувався, але в підсумку посів останнє місце.
  2. Студент домовився з другом, що вони будуть разом їсти в шкільній їдальні, але коли він заходить до їдальні, його друг уже сидить з кимось іншим.
- Наприкінці студенти розмірковують про можливі результати позитивної/негативної саморозмови та способи впливу на власний досвід.



### Матеріали:

Перелік ситуацій, у яких можуть виникнути різноманітні саморозмови



### Поради до гри:

- Спробуйте прочитати трохи більше психологічних статей про саморозмову та її вплив на різних професіоналів (наприклад, спортсменів).



### Рефлексивні питання для учнів:

- Як розмова з самим собою може вплинути на ваші результати?
- Чи здивувало Вас щось сьогодні?

Командна  
робота

Спілкування

## Назва гри

### Молекули

Студенти вчаться співпрацювати та пізнавати один одного

Рекомендований вік для цієї гри:

11+

Тривалість:

15 хв



Кількість студентів:

4+

Використання гри:



У класі



## Інструкції:

Студенти вільно пересуваються по класній кімнаті. Скажіть, що їхнім завданням буде створити молекулу відповідно до заданих характеристик.

Молекулу завжди складатимуть лише ті студенти, яких стосується дана характеристика, інші стоятимуть.

Молекула означає, що студенти утворюють групу і торкаються один одного.

Скажіть або запишіть характеристики послідовно, напр. «Молекулу створює той, хто...»

- має брата або сестру
- іде взимку в гори
- має кота
- любить грати у футбол
- любить дивитися телевізор
- любить слухати музику
- співає в душі
- хотів/ла би стати відомим/ою
- воліє носити штани, а не спідниці
- любить школу
- іноді почувається самотнім, тощо.



## Матеріали:

Підготовлені  
характеристики



## Поради до гри:

- Це техніка розпізнавання рухів, яку можна адаптувати, надаючи різні тематичні характеристики.
- Насолоджуйтеся знаннями про клас або про те, що, на вашу думку, учні не знають один про одного.
- Ви також можете запитати про ставлення до різних актуальних тем. Важливо, щоб за допомогою цієї методики учні не були змушені розкривати свої особисті проблеми або проблеми стосунків у класі.



## Рефлексивні питання для учнів:

- Чи дізналися про когось щось, чого раніше не зустрічали? Що це було?
- Чи здивувала Вас якась інформація?



Прийняття  
рішень



Самооцінка /  
Впевненість у собі



Управління  
емоціями / Емпатія

## Назва гри

### Маріонетка

Зрозумійте, чи прагнуть учні вести за собою інших, чи, щоб їх вели. Дайте можливість більш пасивним учням випробувати роль лідера

Рекомендований вік для цієї гри:

11+

Тривалість:

20+ хв



Кількість студентів:

4+

Використання гри:



У класі



## Інструкції:

1. Розділіть клас на пари, рахуючи чи іншим способом.
2. Організуйте простір так, щоб кожній парі було достатньо місця, а учні не заважали один одному.
3. Дайте інструкцію класу та скажіть правила гри:
  - Один з вас тепер буде ляльководом, інший буде представляти маріонетку. Завдання ляльковода полягатиме в тому, щоб водити уявними нитками та рухати ляльку. Уявні нитки можна розмістити в будь-якій частині тіла ляльки. Завдання ляльки полягає в тому, щоб ляльковод керував нею протягом певного часу.
  - Ляльковод шанобливо ставиться до ляльки.
  - Маріонетка не може рухатися самостійно.
  - Під час гри ніхто не розмовляє.

Дайте на гру близько п'яти хвилин, а потім поміняйте ролі.  
Наприкінці учні сідають у коло, щоб усі добре бачили один одного.  
Учитель сприятиме роздумам, ставлячи запитання.



## Матеріали:

Можуть бути корисними мотузки/нитки для кожної пари та стільці.



## Поради до гри:

- Під час гри учні мають можливість спробувати себе в обох ролях: бути лідером або бути керованим.
- Ви можете обговорити, що означає лідерська позиція (лідерські здібності), як вона може проявлятися, чи несе вона якісь зобов'язання (відповідальність перед керованим, повага, уважність тощо).
- Так само зосередьтеся на перевагах і обов'язках керованої позиції. Підтримуйте той факт, що обидві ролі рівні.
- Техніка дозволяє спробувати себе в головній ролі навіть більш пасивним дітям.



## Рефлексивні питання для учнів:

- Що ви відчували, будучи маріонеткою?
- Чи подобалося Вам бути ляльководом?
- Хто комфортніше почувався в ролі того, хто веде?
- А хто в ролі того, кого ведуть?
- Чи відчуваєте ви те саме в інших ситуаціях?
- Що ще ви помітили про себе?



Прийняття  
рішень



Командна  
робота



Самооцінка /  
Впевненість у собі

## Назва гри

### Зірка емпатії

Розвивати в учнів емпатію. Сприяти взаємопізнанню учнів

Рекомендований вік для цієї гри:

11+

Тривалість:

10 + хв



Кількість студентів:

3+

Використання гри:

✓ У класі



## Інструкції:

1. Клас сідає в коло, кожен студент бере папір і олівець. Доручить студентам вгадати найбільш імовірні відповіді, які могли б знайти більшість у класі в наступних темах.
2. Мета кожного студента – вгадати, яку відповідь дадуть інші!
3. Свої відповіді учні записують на папері. Теми можуть включати:

- кольори
- тварина
- дерево
- музичний інструмент
- місяці у році
- числа
- день тижня
- конкретні пісні
- вибір діви чи орла
- предмет у школі тощо...

### Очки, оцінка:

1. Записавши всі відповіді, оцініть кожен окремо.
2. Бали нараховуються студентам, які згодні з вибором, тобто дають однакову відповідь. Чим більше студентів погодиться, тим більше балів вони отримають. Кожен з них отримує стільки балів, скільки учнів зробили однаковий вибір. Наприклад, у категорії кольорів ви побачите, що у відповідях з'явилися такі кольори: 6х синій, 12х чорний, 10х червоний, 2х рожевий, інші лише по одному. Студенти, які написали синій, отримують 6 балів, учні з чорним 12 балів і т.д.
3. Якщо відповідь відрізняється від усіх інших, учень не отримує балів.
4. Наприкінці гри учні підсумовують бали.



### Матеріали:

Папір, ручка та дошка



### Поради до гри:

- Гра орієнтована на знання учнем системи цінностей усього класу та пристосування до неї.
- Ви можете провести дискусію з учнями щодо обраних цінностей, наприклад, чому більшість обрала п'ятницю днем тижня?
- Ви можете використовувати результати техніки для обговорення теми емпатії та стосунків у класі.



### Рефлексивні питання для учнів:

- Хто отримав найбільше балів?
- З яких питань ви найбільше погодилися і чому?
- На яке питання ви не знали, яку відповідь обрати?
- Що означає емпатія і як вона впливає на стосунки між людьми?

Самооцінка /  
Впевненість у собіУправління  
емоціями / Емпатія

## Назва гри

### Класне дерево

Усвідомити, які якості людини можуть сприяти гарним стосункам і покращенню класу. Сприяти самосвідомості.

Рекомендований вік для цієї гри:

11+

Тривалість:

40 + хв



Кількість студентів:

10+

Використання гри:



У класі



## Інструкції:

Запропонуйте учням вибрати одного або кількох однокласників для малювання дерева з опадаючим листям.

Кожен учень бере один аркуш паперу і малює на ньому листок, розфарбовує його та вирізає. Можна використовувати кольоровий папір.

Потім кожен пише на своєму аркуші одну з хороших якостей, які він може запропонувати класу для гарного функціонування та добрих стосунків.

Коли всі учні виконають завдання, сядуть у коло.

Кожен по черзі бере свій папірець, читає написане і приклеює його до зображення дерева.

Якщо учень хоче, він може пояснити, чому він вважає цю якість важливою для класу.

Прочитайте, на які властивості може опиратися клас, тобто ті, які з'явилися на дереві.

### Зверніть увагу:

1. Якщо декому зі студентів важко знайти власну позитивну якість, попросіть інших запропонувати позитивні якості, якими, на їхню думку, володіє цей учень. Людина може вибрати один.
2. Якщо учень пропонує негативну якість, поверніться до завдання та повторіть, що це має бути позитивна і корисна якість для класу (перемальовуючи аркуш).



### Матеріали:

Папір А2, олівці/  
крейда, папір,  
ножиці, клей



### Поради до гри:

- Підсумуйте техніку з дітьми, надайте їм власні відгуки про хід виконання техніки та оцініть те, що вийшло добре.
- Цю техніку також можна використовувати як ритуал із повідомленнями учнів своїм однокласникам, наприклад, на завершення навчального року або під час прощання з одним із однокласників.



### Рефлексивні питання для учнів:

- Наскільки ви задоволені класним деревом?
- Чи можете ви згадати якусь іншу якість, яка потрібна вашому класу?
- Хтось із ваших однокласників володіє цією якістю?



Co-funded by  
the European Union

Фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать лише автору (авторам) і не обов'язково відображають погляди Європейського Союзу чи Європейського виконавчого агентства з освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не можуть нести відповідальність за них.